



人数：2～10人 年齢：6才から 時間：約30分
セット内容：カード120枚

数字カード (1～9)	……	4色各2枚	計72枚
アクションカード	……	3種各8枚+2種各4枚	計32枚
ブラックアクションカード	……	4種各4枚	計16枚

ゲームの目的

自分の手持ちのカードをいち早く全て使い切ること!!

ゲームの準備

カードを裏向きでよく混ぜ、各プレイヤーに**8枚ずつ**配ります。残りは**山札**として机の中央に置きます。そして山札から一番上のカードを1枚めくり、場札として表向きでその横に置きます。これがスタートのカードです。もしアクションカードが出た場合は数字カードが現れるまでめくり続けます。

遊び方

カードを配ったプレイヤーの左隣のプレイヤーから時計回りの順番で始めます。

1. カードを出す

場札と同じ色、同じ数字、または同じアクションカードを手札から1枚その上に重ねて置きます。**ブラックアクションカード**は、場札に関係なく出すことができます。

そして次のプレイヤーと交代します。



例：場札が《赤9》の場合は、数字カード9(どの色でも可)・赤の数字カード(どの数字でも可)・赤のアクションカード(どの絵柄でも可)・ブラックアクションカードのいずれかを出すことができます。

2. 割り込み

場札が数字カードの場合に限り、そのカードと**全く同じカード**を持っていれば、順番に関係なくいつでもその同じカードを出すことができます。その後の順番は、割り込んだプレイヤーの次のプレイヤーとなります。

例：場札が《赤3》です。《赤3》を持っていたプレイヤーが順番に関係なく《赤3》を出しました。カードを出した次のプレイヤーに順番が移ります。

3. トリプル+

色は関係なく**同じ数字のカードを3枚以上**持っていれば、それらのカードを全て一度に出すことができます。「トリプルプラス!」と言いカードを出しましょう。ただし最初に出すカードは、場札と同じ色または数字でなければなりません。そして次のプレイヤーと交代します。

例：場札が《黄5》の場合、「トリプルプラス!」と言い、《黄7》・《赤7》・《青7》、さらにもう一枚《青7》の計4枚を一度に出すことができました。

4. カードを引く

手札に出せるカードがない、または出したくない場合は、山札から1枚手札に加えます。そのカードはその場で出すことができ、「トリプル+」で出すこともできます。そして次のプレイヤーと交代します。

アクションカード

アクションカードは、場札と同色または同絵柄の場合に出すことができます。

スキップ《4色各2枚 計8枚》

次のプレイヤーは**一回休み**。手持ちのカードを出すことも、山札から新しいカードを引くこともできません。

その次のプレイヤーと交代します。

リバース《4色各2枚 計8枚》

順番が**反対回り**になります。

前のプレイヤーと交代します。

例えば時計回りに交代していた順番が、反時計回りになります。

ドロウ2《4色各2枚 計8枚》

次のプレイヤーは**山札から2枚引き取り**ます。ただし、『ドロウ2』を持っていれば重ねて出すことができ、その次のプレイヤーが『ドロウ2』2枚分の計4枚を引き取ります。さらにその次のプレイヤーも『ドロウ2』を出すと、引き取る枚数は2枚ずつ増えていきます。

最終的に**カードを引き取ったプレイヤーから**ゲームを再開します。

一人交換《4色各1枚 計4枚》

他のプレイヤーを**一人指名**し、そのプレイヤーの手札と自分の手札を**全て交換**します。

そして**指名されたプレイヤーから**ゲームを再開します。

ギフト《4色各1枚 計4枚》

他のプレイヤーを**一人指名**し、そのプレイヤーに**手札から好きなカードを2枚渡**します。

そして**次のプレイヤー**と交代します。

※手札が2枚以下の場合は全てのカードを渡すことになるので、渡した時点でそのラウンドは終了します。

ブラックアクションカード

ブラックアクションカードは、場札に関係なく出すことができます。

色変更《4枚》

自分の希望する色を指定できます。

そして**次のプレイヤー**と交代します。

例：「赤」と宣言すると、次のプレイヤーが出せるカードは、赤の数字・赤のアクションカード・ブラックアクションカードのいずれかとなります。

色変更ドロウ4《4枚》

自分の希望する色を指定できます。さらに、**次のプレイヤーは山札から4枚引き取り**ます。ただし、『色変更ドロウ4』も『ドロウ2』同様重ねて出すことができ、引き取る枚数は4枚ずつ増えていきます。

最終的に**カードを引き取ったプレイヤーから**ゲームを再開します。

全員交換《4枚》

全員の手持ちカードを交換します。各プレイヤーは自分の手札を全て**自分の次の順番のプレイヤーに渡**します。

この**カードを出した次のプレイヤーから**ゲームを再開します。そのプレイヤーは自分の好きなカードを出すことができます。

ブロック《4色各1枚 計4枚》

他のアクションカードの**自身への効力を阻止**できます。自分の順番の時に『ブロック』を出します。

- 『スキップ』
→ 一回休みではなく『ブロック』を出せます。
- 『ドロウ2』・『色変更ドロウ4』・『ギフト』
→ 枚数増加を阻止。
- 『一人交換』
→ 交換を拒否。

①～③のカードの場合、『ブロック』を出した**次のプレイヤーから再開**。

- 『全員交換』
→ 交換を拒否。他のプレイヤーは全員交換。『全員交換』を出した**次のプレイヤーから再開**。

すべてのブラックアクションカードと同様、場札に関係なく出すことができ、次のプレイヤーが出せるカードは、**稲妻と同色の数字カード/アクションカード・ブラックアクションカード**のいずれかとなります。

ゲームの終了

手札が**最後の1枚**になる時、必ず「ソロ!」と言わなければならない**なりません**。もし忘れて次のプレイヤーがゲームを進めてしまうと、**山札から2枚**取らなくてはなりません。※“トリプル+”や『ギフト』で複数枚同時に手札から出す場合も同様に言わなければならない**なりません**。

1人のプレイヤーが手札を全て出し切った時点で、そのラウンドは終了です。**最後にアクションカードの場合、アクションを実行する必要はありません**。

ラウンド終了毎に各自持札を全て点数に換算し、それをマイナス点とします。複数ラウンド行い、誰か1人でも合計が500点以上になった時点でゲーム終了です。合計マイナス点が一番低いプレイヤーがゲームの勝者です。

点数表

